

Règlement particulier du jeu de grattage de La Française des Jeux accessible par internet dénommé « SAFARI FURY »
(Applicable à compter du 11 mars 2024)

Article 1
Cadre juridique

Le présent règlement particulier est pris en complément des Conditions générales de l'offre des jeux en ligne de La Française des Jeux, ainsi que du règlement du jeu accessible par internet dénommé « SUPER JACKPOT », dont les dispositions s'appliquent à l'offre de jeux décrite à l'article 2 du présent règlement.

Article 2
Participation aux jeux « SAFARI FURY » et « SUPER JACKPOT »

La participation au jeu « SAFARI FURY » implique la participation au jeu « SUPER JACKPOT », régi par son propre règlement visé à l'article 1^{er} du présent règlement. Les jeux « SAFARI FURY » et « SUPER JACKPOT » sont obligatoirement commercialisés ensemble et constituent une offre commune de jeux dont le prix de vente est fixé à 1 € et se décompose comme suit :

- 0,97 € pour le jeu « SAFARI FURY »
- 0,03 € pour le jeu « SUPER JACKPOT ».

En jouant à « SAFARI FURY », le joueur dispose de trois participations au jeu « SUPER JACKPOT », le prix de chaque participation étant de 0,01€.

Article 3
Emissions d'unités de jeu et prix du jeu

Le jeu est fractionné en plusieurs émissions d'unités de jeu, chaque émission est répartie en blocs de 1 500 000 unités de jeu. Le prix de vente de l'unité de jeu est fixé à 0,97 €. Le joueur valide sa mise, débitée sur les disponibilités de son compte FDJ, en cliquant sur le bouton « Jouez 1 € ».

Article 4
Lots du jeu « SAFARI FURY »

Pour chaque bloc d'unités de jeu, le tableau de lots est le suivant :

Nombre de lots	Montant du lot	Total
1 lot de	10 000 €	10 000 €
1 lot de	1000 €	1 000 €
2 lots de	500 €	1 000 €
300 lots de	100 €	30 000 €
300 lots de	50 €	15 000 €
39 045 lots de	10 €	390 450 €
180 000 lots de	2 €	360 000 €
211 050 lots de	1 €	211 050 €
430 699 lots formant un total de		1 018 500 €

Le montant du lot indiqué dans le tableau ci-dessus correspond au lot global de l'unité de jeu et peut correspondre dans certains cas à un cumul de gains au sein de la même unité de jeu.

Article 5 Description du jeu « SAFARI FURY »

5.1. L'unité de jeu est composée d'une première étape de jeu dénommée « Jeu principal » et peut être composée dans certains cas d'une seconde étape de jeu dénommée « Jeu bonus ».

5.2 Première étape de jeu dénommée « Jeu principal »

5.2.1 Le joueur clique sur le bouton « GO » pour effectuer un premier lancer et révéler les 20 symboles qui composent la matrice du jeu, répartis en quatre colonnes et cinq lignes. Le joueur dispose de trois lancers.

5.2.2 Si le joueur découvre dans la matrice, au cours d'un lancer, trois symboles identiques, directement en contact les uns avec les autres, il remporte le gain associé à cette suite, tel qu'indiqué sur l'écran des règles du jeu et dans le tableau ci-dessous :

Si le joueur découvre une suite de :	Le joueur remporte un gain de :
3 symboles « LION MÂLE » identiques 	0,50 €
3 symboles « HIPPOPOTAME MÂLE » identiques 	0,50 €
3 symboles « LION FEMELLE » identiques 	1 €

3 symboles « HIPPOPOTAME FEMELLE » identiques 	1 €
3 symboles « ELEPHANT MÂLE » identiques 	2 €
3 symboles « ELEPHANT FEMELLE » identiques 	3 €
3 symboles « RHINOCEROS MÂLE » identiques 	5 €
3 symboles « RHINOCEROS FEMELLE » identiques 	10 €
3 symboles « ANTILOPE MÂLE » identiques 	50 €
3 symboles « ANTILOPE FEMELLE » identiques 	100 €

- 5.2.3 Si le joueur découvre dans la matrice et collecte, au cours du « Jeu principal », 3 symboles « CROCODILE », tels que représentés sur l'écran des règles du jeu, il remporte le montant de 1 000 €.
- 5.2.4 Si le joueur découvre dans la matrice, au cours d'un lancer, 2 symboles d'animaux « mâle » et « femelle » de la même espèce et directement en contact l'un avec l'autre, tels que représentés sur l'écran des règles du jeu, et dans le tableau ci-dessous, il remporte un gain dont le montant s'affiche sur l'écran :

Combinaisons gagnantes
Symbole « LION MÂLE » et symbole « LION FEMELLE »
Symbole « HIPPOPOTAME MÂLE » et symbole « HIPPOPOTAME FEMELLE »
Symbole « ELEPHANT MÂLE » et « ELEPHANT FEMELLE »
Symbole « RHINOCEROS MÂLE » et « RHINOCEROS FEMELLE »
Symbole « ANTILOPE MÂLE » et « ANTILOPE FEMELLE »

- 5.2.5 Si le joueur découvre dans la matrice, au cours d'un lancer, un symbole « +1 » ou « +2 », tels que représentés sur l'écran des règles du jeu, il obtient respectivement un ou deux lancer(s) supplémentaire(s).
- 5.2.6 Si le joueur découvre dans la matrice, au cours d'un lancer, un symbole « ORAGE », tel que représenté sur l'écran des règles du jeu, plusieurs symboles disparaissent (y compris le symbole « ORAGE ») et sont remplacés par de nouveaux symboles.
- 5.2.7 Si le joueur découvre dans la matrice, au cours d'un lancer, un symbole « FURY », tel que représenté sur l'écran des règles du jeu, plusieurs symboles différents disparaissent (y compris le symbole « FURY ») et sont remplacés par le même symbole.
- 5.2.8 Si le joueur découvre dans la matrice et collecte, au cours du « Jeu principal », un symbole « BONUS », tel que représenté sur l'écran des règles du jeu, il accède au « Jeu bonus », une fois ses lancers épuisés.
- 5.2.9 Lorsque le joueur découvre une suite de 3 symboles identiques, directement en contact les uns avec les autres, conformément au sous-article 5.2.2, les symboles de cette suite disparaissent et sont remplacés par les symboles qui étaient présents au-dessus de ces derniers. De nouveaux symboles apparaissent en haut de la matrice afin que celle-ci comporte toujours 20 symboles.
- 5.2.10 À tout moment du « Jeu principal », le joueur peut cliquer sur le bouton « AUTO », afin que le système procède automatiquement au(x) lancer(s) restant(s).
- 5.2.11 Le « Jeu principal » prend fin lorsque le joueur ne dispose plus d'aucun lancer.
- 5.2.12 Le « Jeu principal » est perdant dans tous les autres cas.

5.3 Seconde étape de jeu dénommée « Jeu bonus »

- 5.3.1 Le « Jeu bonus » n'est pas une unité de jeu gratuite mais une étape supplémentaire qui prolonge l'acte de jeu du joueur avant la révélation du résultat de son unité de jeu. Il s'agit d'une étape de l'unité de jeu dont l'issue est, dans tous les cas, gagnante.
- 5.3.2 Le joueur clique sur le bouton « Go » pour lancer les combats. Il dispose de trois vies. Un lion, incarné par le joueur, et un autre animal s'affrontent.

Lorsque le joueur perd un combat, il dispose d'une vie en moins. Lorsque le joueur gagne un combat, il découvre une somme en euros, autre que zéro euro, ou un multiplicateur.

- 5.3.3 A l'issue des combats, si le joueur découvre un multiplicateur, celui-ci s'applique uniquement à la somme en euros découverte au « Jeu bonus ».
- 5.3.4 À tout moment du « Jeu bonus », le joueur peut cliquer sur le bouton « AUTO », afin que le système procède automatiquement au(x) lancer(s) restant(s).
- 5.3.5 Le « Jeu bonus » prend fin lorsque le joueur ne dispose plus d'aucune vie.
- 5.4 A l'issue de ces opérations, si le joueur obtient plusieurs gains, les gains s'additionnent pour former un lot unique indivisible.
- 5.5 L'unité de jeu est perdante dans tous les autres cas.

Fait le 22 novembre 2023,

Par délégation de la Présidente-directrice générale de La Française des Jeux,

C. LANTIERI